

4V-4

ツインセッションによるセッション制御方式

大脇 克也, 北田 孝
(富士通株式会社)

1. はじめに

OAシステムとしてワークステーションベースシステムが主流となりつつあり、ワークステーション上でより多くの業務を効率よく処理することが望まれている。そのため、会話処理の少ないバッチ的処理についても、ワークステーション上で実行する傾向にあり、方法としては、以下の二つが考えられる。

方法1 バッチ処理を会話処理に置き換えて実行する。

方法2 会話処理からバッチ処理を起動する。

しかし、方法1だと

ワークステーションの利用効率が悪い。

方法2だと、

バッチ処理と会話処理の整合性が悪い。(MMIの違い)

となり、どちらの方法を採用しても何らかの問題があった。

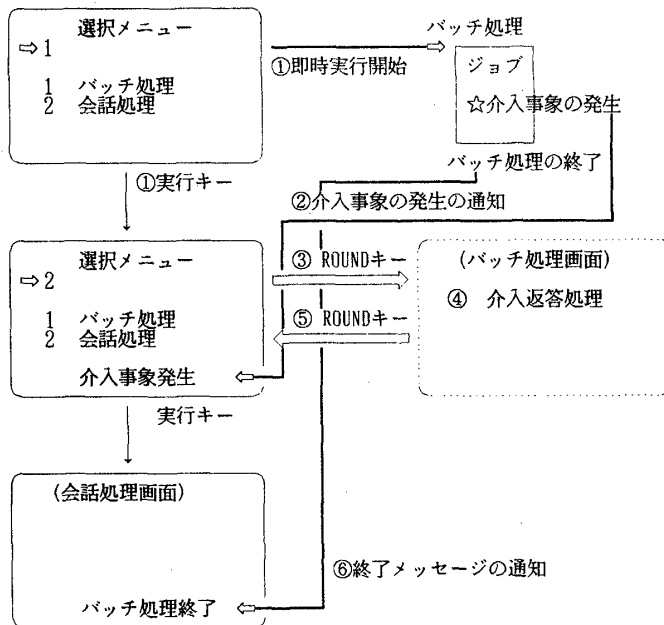
このような場合に本稿では、当社の中小型機向け汎用OSである「FACOM OS IV/ESP III」の「ツインセッション機能^(注)」を利用し上記問題を解決した、新しいバッチ処理制御方式について紹介する。

注) 一台のワークステーションで二つのセッションを実行し、交互にセッションを切替えることにより、二つの会話処理を並行に行うことを可能とする機能。

2. 機能概要 (操作ビュー)

本方式によるワークステーションからのバッチ処理操作ビューを図1に示す。

- ① バッチ処理の実行
- ② 介入事象の発生
の通知が、会話処理中の画面に通知される。
- ③ ROUNDキー^(注)を押しバッチ処理画面に切替える。
- ④ 介入の返答を行う。
- ⑤ ROUNDキーを押し、会話処理画面にワークステーションを切替える。
- ⑥ バッチ処理の終了メッセージが表示される。



注) 二つのセッションの画面切替えを行うキー

図1 ワークステーションにおけるバッチ処理操作

3. 実現方式

本処理は、会話処理セッション部、バッチ処理セッション部、及びセッション制御部からなる。

以降に、本方式を実現するための中枢機能である、バッチ処理の実行制御、セッション切替え制御について、説明する。

3.1 バッチ処理の実行制御

ワークステーションからのバッチ処理実行依頼時の制御の流れについて図2に示す。

バッチ処理の実行は、会話処理からの依頼により、即時に開始される。(①)

バッチ処理の実行中に介入が発生したり、バッチ処理が終了した場合には、セッション制御にそれを通知する。(②)

セッション制御は、会話処理側のTSSに、バッチ処理の状態を示すメッセージの表示を依頼する。(③)

会話処理側のTSSがワークステーション上に、メッセージを表示する。(④)

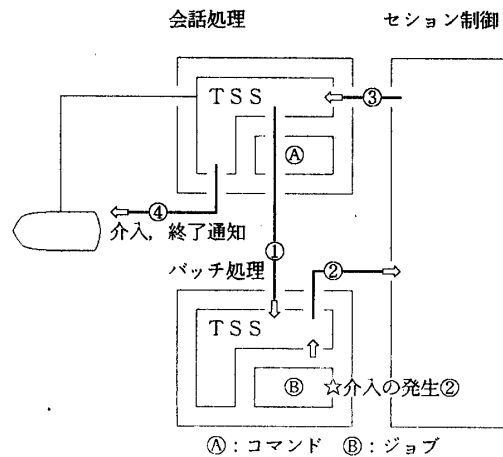


図2 バッチ処理の実行制御

3.2 セッション切替え制御

バッチ処理で発生する介入返答時のセッション切替え制御について図3に示す。

ROUNDキーが打鍵されると、会話処理から、端末の制御権がセッション制御に渡される。(①, ②)

セッション制御は、端末の制御権をバッチ処理に渡す。(③)

バッチ処理は、処理状況を、ワークステーション上に表示する。(④)

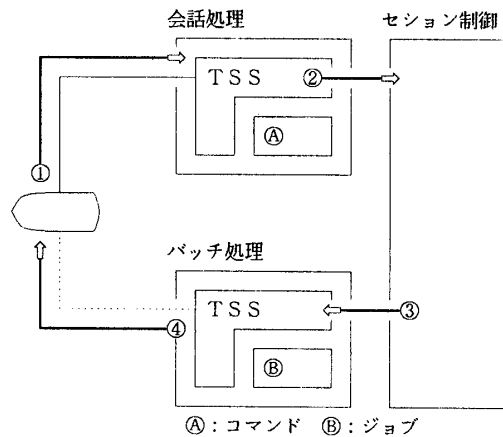


図3 セッション切替え

4. おわりに

本方式でバッチ処理をワークステーションに移行することにより、以下のようにワークステーションの操作性が向上した。

- ワークステーションMMIでの統一。(操作の一貫性)
- 会話処理とバッチ処理の連携の強化。